CALL OF DUTY 2®

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА 3

ОДИНОЧНАЯ ИГРА 3

ГЛАВНОЕ МЕНЮ 4

ОПИСАНИЕ ИГРЫ 5

ЭКРАН ИГРЫ 5

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ 7

ОРУЖИЕ 9

ДРУГИЕ КОМАНДЫ 13

СЕТЕВАЯ ИГРА 14

АВТОРЫ 22

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 27

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ
НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 29

УСТАНОВКА

Вставьте диск с игрой в DVD-привод и подождите несколько секунд, а затем следуйте инструкциям на экране. Если меню автозапуска не появилось, дважды щелкните значок **Мой компьютер** на рабочем столе Windows, затем дважды щелкните значок привода с диском и, наконец, дважды щелкните значок файла **Setup.exe**.

Подробнее о процедуре установки можно узнать в справочных файлах игры.

КЛЮЧ ДИСКА

Для установки и запуска игры необходим ключ диска, который находится внутри упаковки с игрой. Храните свой ключ диска в надежном месте и никому его не сообщайте. Ни Activision®, ни Infinity Ward никогда не запросят у вас ключ диска. В случае утраты ключ не восстанавливается.

- Храните ключ диска в надежном месте, чтобы впоследствии игру можно было переустановить.
- Ключ диска необходим для доступа к сетевой игре.

ФАЙЛ README

Файл **Readme.txt** содержит сведения, не вошедшие в данное руководство Чтобы открыть этот файл, выберите в меню **Пуск** папку игры, а затем папку **Поддержка**, после чего щелкните значок файла **Readme**. Если при установке или запуске игры возникли какие-либо трудности, обратитесь к справочным файлам в той же папке.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Кампании одиночной игры позволят вам участвовать в легендарных боевых операциях Второй Мировой на стороне Союзников. Для победы вам понадобится не только быстрая реакция, но и умение взаимодействовать с другими бойцами и подразделениями. Начать одиночную игру можно несколькими способами: дважды щелкнув значок игры на рабочем столе Windows, выбрав этот значок в меню **Пуск** или выбрав нужный пункт в меню автозапуска.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



По окончании вступительного видеоролика вам предложат создать новую учетную запись. В файле учетной записи хранятся ваши сохраненные игры и значения параметров настройки.

После создания учетной записи на экране появится главное меню. С его помощью можно начать новую кампанию, продолжить сохраненную игру, участвовать в сетевой игре, а также настроить различные параметры.

Продолжить игру – загрузка игры, сохраненной на последней контрольной точке. При первом запуске игры этот пункт меню недоступен.

Выбор задания – начало новой кампании или выбор задания из числа доступных. Предусмотрено четыре уровня сложности.

Выбрать учетную запись – смена учетной записи.

Настройка – настройка параметров изображения, звука и производительности. Чтобы вывести на экран список параметров, выберите нужную категорию в правой части экрана. Чтобы изменить значение параметра, щелкните его название.

Сетевая игра – сетевая игра через Интернет или по локальной сети.

Авторы – просмотр списка создателей игры.

Выход – выход из игры в Windows.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Перед началом каждого задания вы получите краткий инструктаж в форме письменного приказа или записи в дневнике. Читайте внимательно: текст содержит важные сведения о ваших задачах и возможных угрозах. Помните: кто предупрежден, тот вооружен!

ЭКРАН ИГРЫ



Компас – на этом индикаторе показана ваша текущая позиция, местонахождение целей, направление взгляда и т.д. Зелеными стрелками отмечены позиции союзников, а красными точками – враги. Цель задания обозначена золотой звездой.

Положение тела – этот индикатор показывает текущее положение тела. Ваш персонаж может стоять в полный рост, сидеть на корточках или лежать на земле.

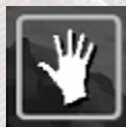
Сообщения – время от времени в левом верхнем углу экрана появляются сообщения о новых задачах и т.д.

Боезапас – в правом нижнем углу экрана показан ваш текущий боезапас. Первое число соответствует количеству патронов в магазине, второе – общему боезапасу.

Метка прицела – этот индикатор помогает целиться. Во время движения метка исчезает, а при остановке появляется вновь. Стрельба на ходу или на бегу менее точна, чем огонь из стационарной позиции, особенно с колена или из позиции «лежа». Если навести метку прицела на союзника, она примет вид человеческой фигуры. Чтобы боец отошел с линии огня, нацельтесь на него и нажмите **клавишу использования** (по умолчанию **F**).

Индикатор урона – когда вашего персонажа ранят, в центре экрана появляется красная стрелка, показывающая, откуда противник ведет стрельбу. Если стрелка указывает вперед, враг находится перед вами, если она направлена назад – враг у вас за спиной.

Значок использования – когда ваш персонаж может подобрать предмет или воспользоваться им, на экране появляется этот индикатор. Вы можете воспользоваться транспортными средствами, подобрать оружие, секретные документы и т.д. Чтобы подобрать или использовать предмет, нажмите **клавишу использования** (по умолчанию **F**). В особых случаях (например, для лазания по веревкам) эту клавишу нужно удерживать.



Индикатор гранаты – если вам угрожает подрыв гранаты, на экране появляется этот индикатор. Местонахождение гранаты показано стрелкой.

Запас здоровья – красная стрелка в центре экрана является первым признаком того, что вас атакуют. Также при ранениях ваш персонаж начинает тяжело дышать, становится слышно его сердцебиение, а окружающая обстановка делается размытой. В этом случае вам следует найти укрытие и подождать, пока запас здоровья не восстановится полностью.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

По умолчанию для передвижения используются следующие команды (в левом столбце приведены параметры меню настройки):

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Вперед	**W**	Движение вперед.
Назад	**S**	Движение назад.
Шаг влево	**A**	Шаг влево.
Шаг вправо	**D**	Шаг вправо.
Выглянуть влево	**Q**	Персонаж выглядывает влево.
Выглянуть вправо	**E**	Персонаж выглядывает вправо.
Подпрыгнуть/подняться	**Пробел**	Персонаж подпрыгивает или встает в полный рост.
Присесть	**C**	Персонаж садится на корточки из положения «стоя» или «лежа».
Лечь	**CTRL**	Персонаж ложится на землю из положения «стоя» или «присев».

ВЫГЛЯДЫВАНИЕ ИЗ–ЗА УГЛОВ

Чтобы не попасть под обстрел, выглядывайте из-за углов и других препятствий. Выглянув, вы можете осмотреть территорию и даже выстрелить, но учтите: противник также может заметить вас и открыть огонь. Как только вы отпустите клавишу **Q** или **E**, персонаж вернется в обычное положение.

ПОЛОЖЕНИЯ ТЕЛА

На поле боя нельзя стоять в полный рост! Чтобы повысить свой шанс на выживание, лучше опуститься на корточки или прилечь на землю. Хотя в этих положениях вы передвигаетесь медленнее, ваша фигура менее заметна для противника. При движении ползком нельзя стрелять.





***Совет:** если есть возможность, используйте укрытия! За деревьями и кустами вы можете остаться незамеченным, а более надежные укрытия защитят вас от пуль и осколков.*

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Если препятствие можно преодолеть одним прыжком (по умолчанию **клавиша пробела**), на экране появляется соответствующая стрелка.

ОБЗОР

По умолчанию для обзора используется мышь. Чтобы повернуть голову налево или направо, а также посмотреть вверх или вниз, передвиньте мышь в нужную сторону. В меню настройки предусмотрены следующие параметры обзора:

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Опустить голову	**не присвоено**	Персонаж опускает голову.
Обзор мышью	**не присвоено**	Для обзора можно использовать как мышь, так и клавиатурные клавиши.
Взгляд по центру	**не присвоено**	Направление взгляда центрируется.
Свободный обзор	**Да**	Если выбрано значение **Нет**, вертикальная ось мыши фиксируется.
Инверсия оси мыши	**Нет**	Если выбрано значение **Да**, вертикальная ось мыши инвертируется.
Плавное перемещение мыши	**Нет**	Если выбрано значение **Да**, курсор перемещается более плавно.
Чувствительность мыши	**регулируется**	Управление чувствительностью мыши к перемещению.

ОРУЖИЕ

По умолчанию в игре используются следующие команды:

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Атаковать	**Левая кнопка мыши**	Стрельба из выбранного оружия.
Прильнуть к прицелу (вкл./откл.)	**Правая кнопка мыши**	Переключение между режимами «прильнув к прицелу» и стрельбы с бедра.
Режим «прильнув к прицелу»	**не присвоена**	Чтобы прильнуть к прицелу оружия, удерживайте кнопку.
Удар/задержать дыхание	**Shift**	Чтобы нанести удар в рукопашном бою, нажмите эту клавишу. При обзоре через оптический прицел эта команда позволяет задержать дыхание для более точного выстрела.
Перезарядка	**R**	Перезарядка оружия
Бросить осколочную гранату	**G** или **средняя кнопка мыши**	Бросок осколочной гранаты.



ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Бросить дымовую гранату	**4**	Бросок дымовой гранаты.
Изменить оружие	**1** или **2**	Выбор оружия.
Бинокль	**B**	Обзор через бинокль.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ



Прильнув к прицелу, вы можете точнее навести оружие на цель. Если персонаж вооружен снайперской винтовкой, он посмотрит в оптический прицел. Учтите: прильнув к прицелу, вы передвигаетесь медленнее, чем в режиме стрельбы с бедра. По умолчанию для переключения между этими двумя режимами служит **правая кнопка мыши**. Кроме того, управление можно настроить так, что для возврата в режим стрельбы от бедра будет достаточно отпустить соответствующую кнопку.

КОНТРОЛЬ ДЫХАНИЯ



При прицеливании из снайперской винтовки ваши малейшие передвижения влияют на точность стрельбы. Чтобы зафиксировать прицел, задержите дыхание на короткое время (по умолчанию клавиша **Shift**).

РУКОПАШНЫЙ БОЙ



Если противник подобрался слишком близко, вы можете ударить его прикладом (по умолчанию клавиша **Shift**).

ПЕРЕЗАРЯДКА

Когда магазин оружия пустеет, автоматически происходит перезарядка. Старайтесь перезаряжаться не во время перестрелки, а до ее начала! Для этого служит клавиша **перезарядки** (по умолчанию **R**).

ПОДБОР ОРУЖИЯ И ПРЕДМЕТОВ

Приблизившись к оружию, вы можете подобрать его. Всего можно нести не более двух единиц вооружения. Чтобы бросить выбранное оружие на землю и подобрать новое, нажмите **клавишу использования** (по умолчанию **F**). Чтобы подобрать какой-либо другой предмет, нацельтесь на него и нажмите клавишу использования. Боеприпасы подбираются автоматически.

СТАЦИОНАРНОЕ ОРУЖИЕ И ТРАНСПОРТ

Чтобы воспользоваться стационарным оружием (например станковым пулеметом) или транспортным средством, подойдите к нему и нажмите **клавишу использования** (по умолчанию **F**). Стрельба из такого оружия осуществляется обычным образом. Чтобы отойти от стационарного оружия или покинуть транспортное средство, еще раз нажмите **клавишу использования**.

ДЫМОВЫЕ ЗАВЕС

Поставив дымовую завесу, вы можете уйти от обстрела или помочь бойцам своего отряда. Для этого нажмите клавишу **4** (по умолчанию).

ДРУГИЕ КОМАНДЫ

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Задания/счет	**Tab**	В одиночной игре на экран выводятся цели задания, в сетевой – счет.
Использование ных средств и т.д.	**F**	Использование предметов, транспорт-
Снимок экрана	**F12**	Сохранение снимка экрана в виде файла.
Консоль	**Нет**	Если выбрано значение **Да**, в игре можно будет вызвать консоль (клавиша **~**) для ввода дополнительных команд. Учтите: эта возможность официально не поддерживается. По вопросам, связанным с консолью, техническая поддержка не оказывается.

ЗАДАНИЯ/СЧЕТ

В каждом задании перед вами будут поставлены определенные задачи. Чтобы просмотреть их описание и узнать ход их выполнения, нажмите соответствующую клавишу (по умолчанию **Tab**).

- Задачи, которые нужно выполнить, помечены зеленым цветом.
- Задачи, с которыми вы не справились, помечены красным цветом.
- Выполненные задачи помечены серым цветом.




СЕТЕВАЯ ИГРА

Чтобы участвовать в сетевой игре, выберите соответствующий пункт меню.



Войти в игру – поиск игр в локальной сети или в Интернете.

Новый сервер – организация нового сервера сетевой игры.

Выбрать учетную запись – переключение на другую учетную запись.

Параметры сетевой игры – настройка параметров общения с другими игроками, передачи данных, выбор псевдонима и т.д.

Настройка – настройка параметров изображения, звука и производительности. Чтобы вывести на экран список параметров, выберите категорию справа. Для смены значения параметра щелкните его название. Подробное описание параметров приведено ниже.

Одиночная игра – переход к одиночной игре.

Выход – выход в Windows.

__Примечание:__ если игру можно обновить через Интернет, в меню сетевой игры присутствует пункт __Автообновление__. Выберите этот пункт, чтобы загрузить обновление и установить его.

ПАРАМЕТРЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Голосовое общение	**Z**	Чтобы отправить голосовое сообщение, произнесите его в микрофон, удерживая эту клавишу.
Голосовать «за»	**F1**	Выбор утвердительного ответа при голосовании.
Голосовать «против»	**F2**	Выбор отрицательного ответа при голосовании.
Общение	**T**	Отправка текстового сообщения всем участникам игры.
Общение команды	**Y**	Отправка текстового сообщения своей команде.
Быстрый обмен сообщениями	**V**	Возможность отдавать короткие приказы, предупреждать об опасности и т.д.
Разрешить загрузку	**Нет**	Если выбрано значение **Да**, вы будете автоматически загружать с серверов файлы, необходимые для игры на новых картах или использования модификаций.
Отображать интерфейс	**Да**	Отображение на экране компаса и боезапаса.
Отображать метку прицела	**Да**	Отображение на экране метки прицела.
Тип соединения	**xDSL/ISDN**	Выберите тип вашего соединения с Интернетом.
Выбор оружия	**X**	Меню выбора оружия
Имя игрока	**Имя**	Ваш псевдоним, который смогут видеть другие игроки.

СЕТЕВЫЕ СЕРВЕРЫ

Подключение к Интернету



Для игры через Интернет необходимо действующее интернет-соединение. Чтобы подробнее узнать о соединении и способах подключения, обратитесь к своему провайдеру или справочной системе Windows®.

Тип соединения

Обязательно укажите свой тип соединения с Интернетом! По умолчанию для данного параметра выбрано значение **xDSL/ISDN**. Если вы подключены к Интернету посредством локальной сети, кабельного или DSL-модема, выберите другое значение.

> ***Примечание:*** *неверно выставленный тип соединения может снизить производительность и стабильность сетевой игры.*

Список серверов

Чтобы перейти к списку доступных серверов, выберите пункт меню **Войти в игру**. Для переключения между локальной сетью и Интернетом нажимайте кнопку **Источник**.

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Закрыто	**Значок замка**	Такой значок показывает, что для доступа к серверу необходим пароль.
Тип сервера	**Значок компьютера**	Такой значок показывает тип сервера: Windows® или Linux®, а также выделенный это сервер или совмещенный.
Имя сервера	**Имя сервера**	Имя сервера.
Название карты	**Название**	Карта, на которой в данный момент идет игра.
Число игроков	**Число**	Текущее и максимальное количество игроков на сервере.
Тип игры	**Тип**	Тип игры, идущей на сервере.
Голосовое общение	**Значок динамика**	Такой значок свидетельствует о поддержке голосового общения.
Подлинность	**Галочка**	Такой значок показывает, является ли сервер подлинным.
Модификации	**Значок молота**	Такой значок свидетельствует о том, что сервер поддерживает модификации или неофициальные карты.
Задержка	**Величина**	Величина задержки сигнала (мс).

Чтобы обновить сведения о серверах, нажмите кнопку **Обновить список**.

Фильтры

Для более эффективного поиска используйте систему фильтров.

ПАРАМЕТР	ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ	ОПИСАНИЕ
Пустые	**Да**	Чтобы исключить из списка пустые серверы, выберите значение **Нет**.
Полные	**Да**	Чтобы исключить из списка переполненные серверы, выберите значение **Нет**.
С паролем	**Да**	Чтобы исключить из списка серверы, защищенные паролем, выберите значение **Нет**.
Без пароля	**Да**	Чтобы включить в список только серверы, защищенные паролем, выберите значение **Нет**.
Только подлинные	**Да**	Чтобы включить в список серверы, не прошедшие проверку подлинности, выберите значение **Нет**.
Модификации	**Все**	Для просмотра только серверов с модификациями выберите значение **Да**, для просмотра серверов без модификаций – значение **Нет**, для просмотра всех серверов – значение **Все**.
Стрельба по своим	**Все**	Для просмотра серверов с отключенным параметром **Стрельба по своим** выберите значение **Откл.**, для просмотра всех серверов – значение **Все**. Другие значения: **Вкл.**, **Рикошеты**, **Разделение урона**.
Показ гибели	**Все**	Для просмотра серверов со включенным параметром **Показ гибели** выберите значение **Вкл.**, с отключенным параметром – значение **Откл.**, для просмотра всех серверов – значение **Все**.

Подключение к серверу

Чтобы подключиться к выбранному серверу, дважды щелкните его имя либо, выбрав имя, нажмите кнопку **Подключиться**.

Избранное

Если вам понравилось играть на каком-либо сервере, добавьте его в свой личный список. Для этого, выбрав сервер, нажмите кнопку **В избранное**. Впоследствии, нажав кнопку **Источник**, вы сможете указать в качестве области поиска только избранные серверы.

Сведения о сервере

Чтобы узнать IP-адрес выбранного сервера и другие его параметры, нажмите кнопку **О сервере**.

*Примечание: для подключения к некоторым серверам необходимо ввести пароль. Чтобы сделать это, нажмите кнопку **Пароль** в нижней части экрана.*

Создание сервера

Чтобы использовать свой компьютер в качестве сервера, выберите в меню сетевой игры пункт **Новый сервер**. После этого вы сможете выбрать карту и задать следующие параметры:

ПАРАМЕТРЫ СЕРВЕРА	
Тип игры	Выберите один из следующих типов игры: **Перестрелка**, **Командный бой**, **Захват флага**, **Штаб**, **Поиск и уничтожение**.
Имя сервера	Укажите имя, которое появится в списке серверов.
Выделенный сервер	**Нет** – запуск локального сервера и локального клиента. **Локальная сеть** – запуск локального сервера (без клиента). **Интернет** – запуск выделенного интернет-сервера.
Подлинность	Если этот параметр включен, игроки с модифи цированными файлами игры не смогут подключиться к вашему серверу.
Макс. игроков	Задайте максимальное количество игроков на сервере.

ПАРАМЕТРЫ СЕРВЕРА

Мин. задержка	Задайте минимальную величину задержки сигнала между вашим сервером и компьютером игрока. Значение **0** снимает ограничение.
Макс. задержка	Задайте максимальную величину задержки сигнала между вашим сервером и компьютером игрока. Значение **0** снимает ограничение.
Макс. скорость	Задайте максимальную пропускную способность канала, выделенного для одного игрока. Значение **0** снимает ограничение.
Голосовое общение	Если этот параметр включен, в игре можно будет общаться голосом. Нажав клавишу **Z** (по умолчанию), произнесите сообщение в микрофон. В командных играх сообщение будут слышать только игроки вашей команды.
Пароль	Чтобы ограничить доступ к серверу, установите пароль.

В зависимости от выбранных параметров вы можете задать следующие правила игры:

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Макс. счет (игроки)	Количество убийств, требуемое для победы.
Макс. счет (команды)	Количество командных очков, требуемое для победы.
Время игры (мин.)	Время игры на одной карте (в минутах).
Число раундов (макс.)	Максимальное количество раундов на одной карте.
Время раунда (мин.)	Время раунда (в минутах).
Допустимое опоздание (сек)	Время после начала раунда, в течение которого игроки могут сменить команду.
Макс. флагов	Количество захваченных флагов, требуемое для победы.
Индикаторы союзников	Если этот параметр включен, над головами союзников будут отображаться специальные значки.

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Стрельба по своим	Если этот параметр включен, игроки одной команды смогут наносить друг другу урон. Значение **Рикошет** означает, что урон, нанесенный союзнику, будет возвращен тому, кто стрелял, а значение **Разделение** – что урон будет равномерно поделен между тем, в кого стреляли и тем, кто стрелял.
Авт. возрождение	Если этот параметр включен, игроки будут автоматически возрождаться после гибели.
Показ гибели	Если этот параметр включен, игроки смогут видеть, кто кого убил.
Голосования	Если этот параметр включен, можно устраивать голосования по вопросам смены карты, типа игры и т.д.
Автораспределение по командам	Если этот параметр включен, игроки будут равномерно распределяться по командам.
Зрители из числа противников	Если этот параметр включен, погибшие могут становиться зрителями и наблюдать за игроками команды противника.
Свободный режим для зрителей	Если этот параметр включен, зрители смогут свободно перемещаться по карте.

Примечание: *играя через Интернет, вы покидаете игровую среду, контролируемую Activision. Рейтинг Teen не распространяется на игру через Интернет, участники которой вступают в активное взаимодействие друг с другом. Activision и Infinity Ward несут ответственность только за содержимое игры.*

АВТОРЫ

INFINITY WARD

Исполнительный продюсер
Vince Zampella
Старший ведущий инженер
Jason West
Старший ведущий дизайнер
Zied Rieke

Ведущий художник
Michael Boon

Художественный директор
Richard Kriegler

Ведущий звукорежиссер
Mark Ganus

Ведущие дизайнеры
Steve Fukuda
Todd Alderman

Ведущие инженеры
Earl Hammon, Jr.
Francesco Gigliotti
Robert Field

Инженеры
Ben Bastian
Brian Langevin
Bryan Pearson
Chad Barb
Earl Hammon, Jr.
Francesco Gigliotti
Hyun Jin Cho
Jason West
Joel Gompert
Jon Shiring
Richard Baker
Robert Field
Sarah Michael

Дополнительные инженерные работы
Brent Mcleod
Bryan Kuhn
Chad Grenier
Jiesang Song
Mackey McCandlish
Preston Glenn

Дизайн уровней и скрипты
Brent Mcleod
Brian Gilman
Chad Grenier
Geoff Smith
Jon Porter
Keith “Ned” Bell
Mackey McCandlish
Mohammad “BadMofo” Alavi
Nathan Silvers
Preston Glenn
Rodney Houle
Roger Abrahamsson
Steve Fukuda
Todd Alderman
Zied Rieke

Анимация
Ursula Escher
Chance Glasco
Mark Grigsby
Paul Messerly
Zach Volker
Harry Walton
Lei Yang

Техническая анимация
Richard Cheek
Eric Pierce

Ведущий художник по ланд-шафтам
Chris Cherubini

Художники
Brad Allen
Peter Chen
James Chung
Joel Emslie
Chris Hassell
Jeff Heath
Oscar Lopez
Taehoon Oh
Sami Onur
Velinda Pelayo
Richard Smith
Jiwon Son
Theerapol Srisuphan

Художник по эффектам
Robert A. Gaines

Эскизы и наброски
Brad Allen
Paul Messerly

Дополнительная графика и анимация
Michael Anderson
Jason Boesch
Josh Lokan
Steven Giesler

МЕНЕДЖМЕНТ

Исполнительный директор
Grant Collier

Коммерческий директор
Vince Zampella

Технический директор
Jason West

Продюсер
Eric Riley

Помощник продюсера
Eric Johnsen

Помощник продюсера
Patrick Lister

Помощник продюсера
Dan Smith

Системный администратор
Bryan Kuhn

Офис-менеджер
Janice Turner

Подбор персонала
Michael Nichols

Ассистент
Lacey Bronson

МУЗЫКА

Композитор
Graeme Revell

Звукорежиссер
Mark Curry

Звукооператоры
Mark Ganus и Earbash Audio Inc.

СЦЕНАРИЙ

Сценарист
Michael Schiffer

Помощники сценариста
Steve Fukuda
Zied Rieke

Тестеры
Winyan James
Alexander Sharrigan
Kevin Pai
Clive Hawkins
Ed Harmer
Vaughn Vartanian

ЗВУК

Директор и звукоинженер
Keith Arem

Помощник звукоинженера
Steve Fukuda

Редактор
Linda Rosemeier

Дополнительное редактирование
Mauricio Balvanera

Студия звукозаписи
PCB Productions

Подбор актеров и заключение контрактов
Digital Synapse

Роли озвучивали
Michael Cudlitz
Rick Gomez
Frank John Hughes
James Madio
Ross McCall
Rene Moreno
Richard Speight, Jr.
Josh Gomez
Jack Angel
David Cooley
JD Cullum
Harry Van Gorkum
Michael Gough
Mark Ivanir
Matt Linquist
John Mariano
Noland North
Chuck O’Neil
Phil Proctor
Ciaran Reilly
John Rubinow
Hans Schoeber
Thomas Schumann
Julian Stone
James Patrick Stuart
Courtnay Taylor
Kai Wulff

Модели
David Mutchler
Jarom Ellsworth
John Dugan
Frank Klesic
David Adkisson
Spiro Papastathopoulos
Chris Cherubini
Preston Glenn
Grant Collier
Richard Smith
Chance Glasco
Paul Messerly
Mohammad Alavi
Alex Sharrigan
Michael Boon
Jon Porter
Joel Emslie
Eric Johnsen
Frank Gigliotti
Harry Walton
Eric Pierce
Diana Dencker
Chris Wolfe
John Schwabl
Abe Schevermann.

Исторические и военные консультанты
Emilio Cuesta
John Hillen
Hank Keirsey
Mike Philips

Дети
Kyle Zampella и мама Brigitte
Dakota Volker и мама Staci
Alexandra West и мама Adriana
Ella Chung и мама Julie
Тройняшки: Angela, Emma, Thaine
Lyman и мама Terri

Фокус-группа
Derek Canaday, Cameron Woodpark
Raine Wolt, David Perlich, Greg Nelson
Milton Valencia

ACTIVISION PRODUCTION

Продюсер
Ken Murphy

Помощники продюсера
Eric Lee
Ian Stevens
Steve Holmes

Координаторы
Patrick Bowman
Nathaniel McClure
Peter Muravez

Тестеры
Joshua Feinman
Rhett Chassereau

Вице-президент по студиям в Северной Америке
Mark Lamia

Исполнительный продюсер
Thaine Lyman

Директор по глобальным студиям
Chuck Huebner

БРЭНД–МЕНЕДЖМЕНТ

Брэнд-менеджер
Richard Brest

Помощник брэнд-менеджера
Tim Henry

Помощник брэнд-менеджера
Ryan Wener

Директор по глобальному брэнд-менеджменту
Kim Salzer

Вице-президент по глобальному брэнд-менеджменту
Dusty Welch

Глава глобального брэнд-менеджмента
Robin Kaminsky

Старший специалист по рекламе
Mike Mantarro

Специалист по рекламе
Maclean Marshall

Связи с общественностью
Neil Wood and Jon Lenaway
Step 3 Productions

Младший специалист по рекламе
Megan Korns

Директор по внутрикорпоративным связям
Michelle Schroder

Старший вице-президент по продажам в Северной Америке
Maria Stipp

Директор по торговому маркетингу
Steve Young

Менеджер по торговому маркетингу
Celeste Murillo

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ГРУППА

Старший менеджер
Edward Clune

Программа установки игры
Mike Restifo

ГРУППА ЛОКАЛИЗАЦИИ

Вице-президент по планированию и работе студий
Brian Ward

Старший менеджер по локализации
Tamsin Lucas
\

Инспектор локализации (США)
Stephanie O'Malley Deming

Менеджер проектор
Doug Avery

Программные средства и поддержка
Xloc Inc.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Вице-президент
Neil Armstrong

Технический специалист
Ricardo Romero

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА И ПОДДЕРЖКА

Лидер проекта
Erik Melen

Старший лидер проекта
Glenn Vistante

Старший менеджер по контролю качества
Marilena Rixford

Ведущий работник студии
Sean Berrett

Координатор постановки
Edward Highfield

Координатор съемки
Dino R. LaMana

Менеджер базы данных
Giancarlo Contreras

Тестеры
John Aguado
Brendan Benchartit
Jonathan Butcher
Eric Cacioppo
Dov Carson
Chris Cheng
Claude Conkrite
Travis Cummings
Anthony Flamer
Victor Gonzalez
Michael Harris
Michael Hutchinson
Kenneth Kerr
Adam Luskin
Albert Moore Jr
Aaron Mosny
Sean Olson
David Rojas
Ricardo Reyes
Jason Yu
Cash Russell
Kobie Cabral
Cristalle Kishi
Doug Berry
Nathan Kinney
Nick Hayworth
William Whaley
Aldo Sarellano
Charles Hunter
Mario Hernandez
Melody Villaflores
Seth Rotkin
Wolf Jehle

Координатор внешнего тестирования
Chad Siedhoff

Старший инженер по сетевой игре
Chris Keim

Ведущий инженер по сетевой игре
Francis Jimenez

Тестеры сетевой игры
Kirk McNesby
Jessie Jones
Nicholas Borunda
Chris Freire
Warren Patten
Eric T Sears
Matthew Fewtrell
Ken Prush

Старший инженер по совместимости
Neil Barizo

Старший технический специалист по совместимости
Chris Neal

Тестеры совместимости
Sean Olson
John DeShazer
Jason Sa

Старший менеджер по выпуску
Tim Vanlaw

Ведущий менеджер по выпуску
Jef Sedivy

Инженер CRG
Kimberly Park

Инженер CRG
Eric Stanzione
Dan Saffron
Randy Coffman
Ray Avila,
Naomi Palermo
Neil Khurana
Calvin Cameron
Ram Pitchumani

Ведущий специалист по локализации
Scott Kiefer

Старший специалист ночной смены
Jeffry Moxley

Менеджер ночной смены
Adam Hartsfield

Специалист студии по локализации
Kai Hsu

Тестеры локализованных версий
Alex J Han
Berson Lin
Brian Jenkins
Jonathon Manimtim
William Kempenich
Justin Reid
Joel McWilliams
Bryan Papa
Ronald Ruhl
Jeff Mitchell
Diego Raya
Donald Foley

Телефонная поддержка пользователей
Gary Bolduc

Поддержка пользователей по электронной почте
Michael Hill

INFINITY WARD SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael, Ken Turner, American Society of Military History, Long Mountain Outfitters of Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the Army Rangers, IW Nation and all our beloved fans.

INFINITY WARD VERY SPECIAL THANKS

To the men and women around the world who gave their lives in defense of our freedoms, we will never forget you.

ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy Vrabeck, Chuck Huebner, Robin Kaminsky, Sam Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses, Glenn Ige, Doug Pearson, Danny Taylor, Eain Bankins, Letty Cadena, Bryan Jury,Peter Muravez, Jeremy Monroe, Kekoa Lee-Creel, Taylor Livingston

ACTIVISION VERY SPECIAL THANKS

"Rangers Lead The Way"
Len "Bud" Lomell
Chapter Briefing Historical Images provided by Jeff Hardy and Lauren Ulin at Floor 84 Studio. Stock footage movies provided by Military Channel. Narrator recorded at Little Big Room courtesy of Marshal Lowman, Brad Gilderman, Aaron Lepley.
"Address at the US Ranger Monument – Commemorating the 40th Anniversary of DDay. Pointe du Hoc, Normandy, France" Speech courtesy of Reagan Presidential Library "Order of the Day" Speech courtesy of Courtesy Dwight D. Eisenhower Library
Ghost Wings Publications
Introduction Cinematic provided by
The Ant Farm
Rob Troy, Lisa Riznikove, Paige Bharne

ACTIVISION UK

Старший вице-президент
Tricia Bertero

Вице-президент (Европа)
Roger Walkden

Директор по маркетинга (Великобритания)
Scott Morrison

Менеджер по маркетингу
Tim Woodley

Старший брэнд-менеджер
Daleep Chhabria

Старший менеджер по локализации
Tamsin Lucas

Старший менеджер проектов по локализации
Mark Nutt

Менеджер творческой службы
Jackie Sutton

Директор по связям с общественностью в Европе
Tim Ponting

Менеджер по связям в общественностью в Великобритании
Suzanne Panter

Исполнительный менеджер
Mark Allen

Менеджер по работе в Европе
Heather Clarke

Аналитики
Victoria Fisher
Lynn Moss

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (095) 688-99-01 с 9:30 до 18:00 или отправив письмо по адресу hotline@1c.ru, вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: *служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр.*

Прежде чем обращаться за технической поддержкой, внимательно изучите справочные файлы. В них собраны сведения о типичных проблемах, возникающих у пользователей. При обращении в службу технической поддержки обязательно укажите следующие данные:

1. Полное название игры.

2. Текст сообщения об ошибке (если оно появлялось) и краткое описание проблемы.

3. Файл диагностического отчета DirectX. Чтобы сформировать этот файл, выберите в меню «**Пуск**» пункт «**Выполнить...**», введите строку **dxdiag c:\dxdiag.txt** и нажмите ENTER. На диске **С:** будет создан файл отчета.

Если проблемы возникли в ходе сетевой игры, понадобятся также следующие данные.

При использовании модема:

1. Марку и модель модема, его скорость, способ установки (внешний или внутренний).

2. Один ли модем установлен в компьютере?

3. Какие порты использует каждый модем?

4. Работает ли с вашим модемом программа «Гипертерминал» (Hyperterminal) или любая другая программа терминального доступа (эта информация позволяет быстро проверить статус вашего модема).

5. На какой скорости происходит подключение?




6. Используется ли компрессия данных, коррекция ошибок, аппаратное управление обменом данных? Эти параметры рекомендуется отключить. Чтобы узнать о том, как это сделать, обратитесь к документации на модем.

При использовании внешнего модема:

1. Модель интерфейсной карты.
2. Используется ли семижильный последовательный кабель?

При использовании локальной сети:

1. Видны ли другие компьютеры сети?
2. Сетевая конфигурация вашего компьютера.
3. Модель вашей сетевой карты.
4. Названия и версии сетевого программного обеспечения.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

ВАЖНО - ПРОЧИТАЙТЕ ВНИМАТЕЛЬНО: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАМИ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА (ДАЛЕЕ «ПРОГРАММА») РЕГУЛИРУЕТСЯ УСЛОВИЯМИ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ИЗЛОЖЕННЫМИ НИЖЕ. «ПРОГРАММА» ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРИЛАГАЕМОЕ К НАСТОЯЩЕМУ ЛИЦЕНЗИОННОМУ СОГЛАШЕНИЮ, СОПУТСТВУЮЩИЙ НОСИТЕЛЬ, ВСЕ ПЕЧАТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ЛЮБУЮ ЭЛЕКТРОННУЮ ДОКУМЕНТАЦИЮ, ВКЛЮЧАЯ ДОКУМЕНТАЦИЮ В ИНТЕРНЕТЕ, А ТАКЖЕ ВСЕ КОПИИ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И МАТЕРИАЛОВ. ОТКРЫВ ЭТОТ ПАКЕТ, УСТАНОВИВ И/ИЛИ ИСПОЛЬЗУЯ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ, ВХОДЯЩИЕ В СОСТАВ ПРОГРАММЫ, ВЫ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОМПАНИЕЙ ACTIVISION, INC. (ДАЛЕЕ «ACTIVISION» ИЛИ «КОМПАНИЯ ACTIVISION»).

ЛИЦЕНЗИЯ НА ОГРАНИЧЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: На условиях, изложенных ниже, компания Activision предоставляет Вам неисключительные ограниченные права и лицензию, без права передачи третьим лицам, на установку и использование одной копии Программы, только и исключительно для Вашего личного пользования. Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Activision и, если это применимо, лицензиарам Activision. Программа предоставляется Вам в пользование по лицензии, а не продается. Ваша лицензия не включает себя передачу Вам в собственность самой Программы и ее названия и не должна интерпретироваться как продажа каких бы то ни было прав на Программу. Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Activision и, если это применимо, лицензиарам Activision. Программа защищена законодательством США об авторском праве, международными договорами и конвенциями об авторском праве и другими законами. Программа содержит материалы, используемые по лицензии, и лицензиары Activision имеют право на защиту своих прав в случае какого бы то ни было нарушения условий настоящего Соглашения.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ

Вы обязуетесь:

- Не использовать Программу и какие бы то ни было ее части для получения дохода, включая, но не ограничиваясь этим, коммерческое использование в Интернет-кафе, клубах компьютерных игр и в каких бы то ни было других учреждениях с постоянным местоположением. Для того, чтобы использовать Программу для получения дохода, Activision может предложить вам отдельное Лицензионное соглашение. Для получения такого соглашения обращайтесь по указанным ниже контактным адресам.
- Не использовать Программу и не допускать использования Программы более чем на одном компьютере, компьютерном терминале или рабочей станции одновременно.
- Не копировать Программу и какие бы то ни было ее части и не копировать материалы, прилагаемые к Программе.
- Не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных; Вы обязаны запускать Программу с прилагаемого компакт-диска (исключая автоматическое копирование части Программы на ваш жесткий диск в процессе установки для более эффективной работы, осуществляемое самой Программой).
- Не продавать, не сдавать в аренду и/или лизинг, не лицензировать, не распространять и не передавать каким бы то ни было другим образом настоящую Программу или любые копии этой Программы, без предварительного письменного разрешения Activision.
- Не выполнять инженерный анализ, восстановление исходного кода, модификацию, обратную компиляцию и дизассемблирование Программы, как в целом, так и по частям.

- Не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке.
- Не экспортировать и не реэкспортировать Программу и какие бы то ни было ее копии или адаптированные варианты в нарушение любых применимых законов и нормативных актов.

ОГРАНИЧЕННАЯ 90-ДНЕВНАЯ ГАРАНТИЯ ACTIVISION

Компания Activision гарантирует первоначальному покупателю Программы, являющемуся потребителем, что носитель, на котором записана Программа, не обнаружит дефектов материала и сборки в течение 90 дней с даты приобретения. В случае обнаружения дефектов носителя в течение 90 дней со дня первоначальной покупки компания Activision обязуется бесплатно заменить любой продукт, в котором обнаружены дефекты, по получении дефектного продукта наложенным платежом, при предъявлении подтверждения даты приобретения, до тех пор пока соответствующая Программа будет производиться компанией Activision. В случае, если Программа более недоступна, компания Activision оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или большей стоимости. Настоящая гарантия распространяется только на носитель, на котором записана Программа, первоначально предоставленная компанией Activision, и не охватывает обычный износ носителя. В случае, если дефект возник вследствие злоупотребления, неправильного обращения или халатности, замена не производится и гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумеваемых гарантий, предписанных законодательством, явно ограничен 90-дневным периодом, указанным выше.

ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ УКАЗАННОГО ВЫШЕ, НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ЗАМЕНЯЕТ СОБОЙ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ГАРАНТИИ, УСТНЫЕ И ПИСЬМЕННЫЕ, ЯВНЫЕ И ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ, ВКЛЮЧАЯ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ, ПРИМЕНИМОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И СОБЛЮДЕНИЯ ПРАВ ТРЕТЬИХ СТОРОН, И КОМПАНИЯ ACTIVISION НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НИ ПО КАКИМ ДРУГИМ ЗАЯВЛЕНИЯМ ИЛИ ЖАЛОБАМ. КОМПАНИЯ ACTIVISION НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ВСЛЕДСТВИЕ ОБЛАДАНИЯ ПРОГРАММОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРЮ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ОБОРУДОВАНИЯ И, В ПРЕДУСМОТРЕННЫХ ЗАКОНОМ ПРЕДЕЛАХ, УЩЕРБ ЖИЗНИ И ЗДОРОВЬЮ, ДАЖЕ В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ КОМПАНИЯ ACTIVISION БЫЛА ПОСТАВЛЕНА В ИЗВЕСТНОСТЬ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН И ШТАТОВ НЕ ДОПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ НА СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ОГОВОРКИ ОБ ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И/ИЛИ ЕЕ ОГРАНИЧЕНИИ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСЯЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ACTIVISION НЕ МОЖЕТ ПРЕВОСХОДИТЬ ФАКТИЧЕСКОЙ ЦЕНЫ, УПЛАЧЕННОЙ ЗА ЛИЦЕНЗИЮ НА ПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЯЩЕЙ ПРОГРАММОЙ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ: Без ущерба для любых других прав Activision, настоящее Соглашение автоматически прекращает свое действие при несоблюдении Вами его условий. В таком случае Вы обязаны уничтожить все копии Программы и всех ее составных частей.

СУДЕБНЫЕ НОРМЫ: Поскольку компания Activision может понести непоправимый ущерб в случае, если она не будет принимать специальные меры по соблюдению настоящего Соглашения, Вы соглашаетесь с тем, что компания Activision имеет право на принятие справедливых мер в случае нарушения настоящего Соглашения, в дополнение к мерам, которые компания Activision может иметь в соответствии с действующим законодательством.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ: Вы соглашаетесь оградить компанию Activision, ее партнеров, лицензиаров, аффилиированных лиц, контракторов, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от какого бы то не было ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате Вашего действия и бездействия при пользовании настоящим Продуктом в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

РАЗНОЕ: Настоящее Соглашение представляет собой полное соглашение касательно настоящей лицензии между сторонами и заменяет собой все предыдущие договоренности и соглашения между ними. Оно может быть изменено или дополнено только по письменной договоренности обеих сторон. В случае, если какое бы то ни было положение настоящего Соглашения по какой бы то ни было причине потеряет силу, такое положение должно быть изменено только в степени, необходимой для того, чтобы оно снова приобрело силу, при этом все остальные положения настоящего Соглашения останутся без изменения. Настоящее Соглашение должно толковаться в соответствии с законодательством штата Калифорния в той его части, которая регулирует договоры с участием резидентов штата и договоры, связанные с деятельностью на территории штата, за исключением положений, подпадающих под юрисдикцию федерального законодательства США. Все судебные споры, возникшие в связи с настоящим соглашением, должны рассматриваться в соответствии с законодательством штата Калифорния федеральными судами в г. Лос-Анджелес, Калифорния.

По всем вопросам относительно настоящего лицензионного соглашения обращайтесь в компанию Activision по адресу: 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, USA, (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.